

Test de Alone in the Dark : The New Nightmare

Alone in the Dark : The New Nightmare

Six ans après le dernier épisode, la sortie de ce nouvel opus amorce le renouveau de la saga, et après avoir inspiré Resident Evil c'est maintenant à son tour de s'inspirer du maître. Fini donc les jeux colorés au design cartoonesque, préparez-vous cette fois-ci à plonger dans un univers sombre et oppressant.

Le scénario introduit un jeune **Edward Carnby** qui, avec la compagnie de **Aline Cedrac**, une professeure d'université, se rend à bord d'un avion sur l'île "Shadow Island" pour enquêter sur la mort de son ami Charles Fiske. Malheureusement, avant l'atterrissage, le pilote et les deux jeunes gens sont attaqués par d'étranges monstres, ce qui oblige Edward et Aline à sauter en parachute avant le crash de l'appareil. Séparés lors de l'atterrissage, ils peuvent cependant rester en communication grâce à un Talkie-Walkie. Chacun de leur côté, ils vont alors tenter de percer les mystères de l'île et la provenance de ces étranges créatures.

Comme dans Resident Evil 2, **le jeu vous propose de vivre deux aventures dans l'ordre de votre choix**, soit avec Carnby qui atterrit dans une forêt non loin d'un manoir, soit avec Aline qui atterrit directement sur le toit du manoir. Ces 2 aventures sont complémentaires et différentes, et sont surtout menées de manière bien plus logique dans leur entrecroisement que le scénario de Leon et Claire dans Resident Evil 2. De plus, la durée de vie de ces portions d'histoires est très raisonnable.









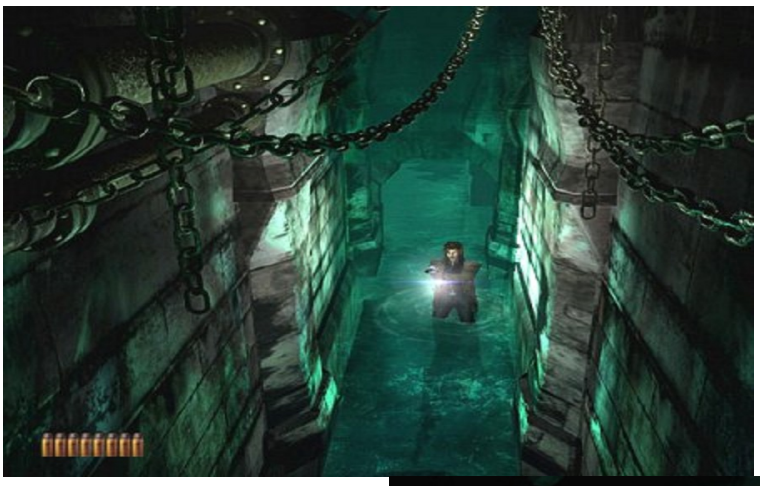
Le gameplay est en tout point similaire aux Resident Evil classiques, la caméra est fixe et les personnages évoluent dans de magnifiques décors en deux dimensions. Comme la majorité des lieux que nous visitons sont plongés dans le noir, il est indispensable de s'éclairer avec une lampe de poche. **Les effets de lumières sont sublimes** et cette petite lueur qui permet de nous guider dans l'obscurité est une présente rassurante. Mais la progression nocturne est tout de même oppressante et lorsqu'on trouve des interrupteurs pour allumer la lumière dans les pièces du manoir on se sent soulagé ! La lumière joue aussi un autre rôle, elle permet de repérer les objets et les documents à récupérer. Ceux-ci se mettent à scintiller lorsqu'on pointe sa lampe torche dans leur direction, c'est une aide non négligeable car on peut vite passer à côté d'items importants sans même sans rendre compte.

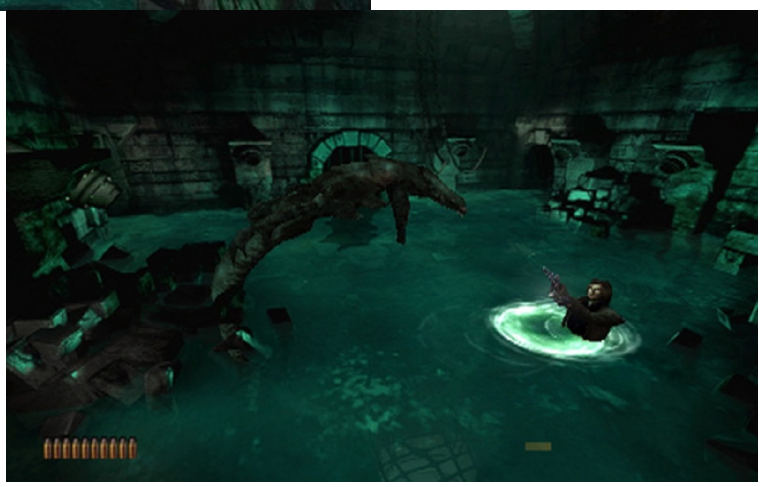
Le jeu va aussi beaucoup jouer sur ces effets d'éclairages pour nous faire sursauter. De violents éclairs illumineront par exemple la pièce dans laquelle on se trouve, nous laissant apercevoir des ennemis une fraction de seconde. Ça fait sursauter, et c'est sacrément bien fait.











Parlons de ces ennemis. Il y en a deux types : les humanoïdes et les créatures qui se téléportent depuis un monde inconnu. Les premières ressemblent à des humains ayant subi des expériences, les secondes ressemblent à des insectes plus ou moins géants. Le design de ces créatures de l'ombre n'est pas des plus réussis, en revanche le mécanisme de jeu qui les accompagne est plutôt bien pensé. Elles peuvent apparaitre n'importe quand et **certaines sont quasiment invisibles tant qu'on ne les éclaire pas** avec sa lampe. D'autres sont repoussés par la lumière et disparaissent carrément lorsqu'on actionne les interrupteurs.

Les combats, en revanche, sont très classiques. Comme dans Resident Evil, on vise avec une touche, et on tire avec une autre. Quand on veut recharger, on doit absolument passer par l'inventaire. Par contre, le jeu n'est pas du tout fair-play avec le joueur. Les créatures qu'on vient de tuer dans une pièce ou un couloir peuvent aussitôt réapparaitre dès lors qu'on remet un pied dans ces mêmes lieux. Ça coûte cher en munition... Parfois, les ennemis nous attendent au détour d'un couloir ou dès qu'on franchit une porte et nous enlèvent automatiquement des points de vie en nous sautant dessus… frustrant… D'autrefois, des boss bien trop coriaces viendront nous embêter et gâcher notre progression tant ils sont pénibles à tuer. Je n'ai pas bien compris pourquoi les développeurs ont laissé passer de telles choses.











En plus des phases d'actions, le jeu comporte aussi des phases de réflexions. Les énigmes ne se limitent pas à chercher une clef pour ouvrir une porte, il faudra souvent bien relire les documents acquis et contacter le personnage que vous n'avez pas sélectionné par Talkie-Walkie pour avoir des indices. **J'ai aimé le fait de ne pas trop être pris par la main pour avancer dans l'aventure**, mais certaines énigmes sont trop injustes avec le joueur. Comment savoir qu'il faut utiliser le pied de biche dans un couloir qui craque alors que le personnage ne fait aucun commentaire sur le sol quand on appuie sur la touche action ? Comment savoir qu'il faut tirer des balles sur un miroir craquelé au lieu de chercher un objet utile pour le briser ?

Alone in the Dark : The New Nightmare est un bon Resident-Evil like qui aurait pu être parfait s'il avait été plus juste avec le joueur et si la fin du jeu avec le dernier niveau de Carnby et Aline n'avait pas été aussi bâclé. Ses qualités lui sont quand même supérieures à ses défauts, et à ce titre il est officiellement **le meilleur épisode** de la saga.

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto